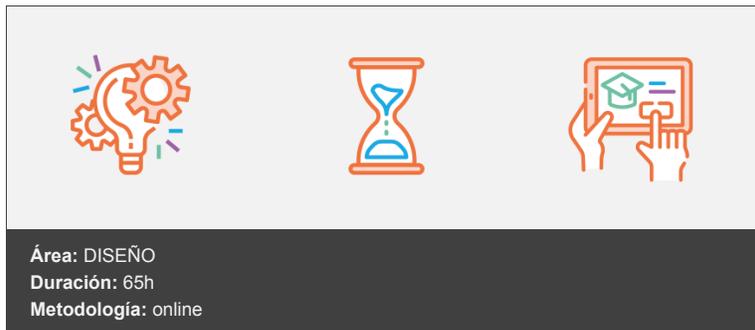


AutoCAD 2020: Diseño en 3D



Objetivos

- Curso que trata sobre el diseño y modelizado en tres dimensiones mediante la aplicación AutoCAD 2020. El curso está dividido en tres partes. En la primera parte se explica cómo dibujar mallas y superficies en 3D, además de los sistemas de coordenadas en 3D y de la impresión de los dibujos. En la segunda parte se trabaja con objetos sólidos, aplicando luces y materiales y obteniendo imágenes modelizadas o renderizadas. Por último, se estudia la utilización de conjuntos y normas, la creación de tipos de líneas y sombreados, la personalización de AutoCAD, la utilización de lenguajes de programación y compartir dibujos de AutoCAD por medio de Internet.
- Presenta el dibujo de objetos en 3D mediante mallas y superficies. Muestra cómo es el sistema de coordenadas y cómo trabajar con él, crear presentaciones con distintas vistas del dibujo, calcular la escala e imprimirlas en papel.

Contenidos y estructura del curso

Introducción y objetivos de Dibujo en 3D

1. Introducción. 2. Objetivos.
Objetos en 3D
2. Elevación y altura.
3. Punto de vista.
4. Caras tridimensionales.
5. Mallas poligonales.
6. Superficie reglada.
Mallas y superficies
7. Comando SUPLADOS.
8. Desplazamiento de mallas.
9. Superficies de revolución.
10. Estilos visuales.
11. Superficies planas y tabuladas.
12. Otras superficies.
Sistema de coordenadas
13. El comando SCP.
14. Visualización de los ejes.

15. SCP Predefinido.

16. Gestión del SCP.

17. Comando PLANTA.

Vistas en 3D (I)

18. Zoom en tiempo real. .

19. Obtener encuadres.

20. Brújula y trípode.

21. Parámetros del punto de vista.

22. Vistas predefinidas

Vistas en 3D (II)

23. Vistas con la cámara.

24. Tipos de proyecciones.

25. Propiedades de la cámara.

26. Vistas con ViewCube.

27. La herramienta SteeringWheels.

Ventanas múltiples (I)

28. Dividir en ventanas.

29. Planta, perfil y alzado.

30. Trabajando con ventanas.

31. Fichas modelo y presentación.

Ventanas múltiples (II)

32. Espacio modelo y espacio papel.

33. Ventanas flotantes.

34. Opciones en el espacio papel.

Las presentaciones

35. Configurar la presentación.

36. Parámetros de impresión.

37. El asistente de presentaciones.

38. Organizar las ventanas.

Preparar la impresión

39. Ocultar objetos.

40. Objetos anotativos.

41. Asignar escalas de anotación.

Impresión del dibujo

42. Imprimir a escala

43. Calcular la escala final

44. Control de la impresión.

Test final Dibujo en 3D

Sólidos y renderizado

Introducción y objetivos de Sólidos y renderizado

45. Introducción.

46. Objetivos.

Sólidos

47. Modelización avanzada.
48. Creación de sólidos.
49. Operaciones con sólidos.
50. Empalmes y chaflanes.
51. Diferencia de sólidos.
52. Ocultación y estilos visuales.

Trabajando con sólidos (I)

53. Otros sólidos básicos.
54. Sólidos por extrusión.
55. Revolución de un perfil.
56. Girar y mover objetos en 3D.
57. Matrices tridimensionales.

Trabajando con sólidos (II)

58. Propiedades físicas.
59. Seccionar sólidos.
60. Aplicar cortes.
61. Simetría en sólidos.
62. Posición de objetos en 3D.
63. Interferencias.

Modificación de caras

64. Extrusión de caras.
65. Copia y desplazamiento.
66. Desfase, giro e inclinación.
67. Colorear y estampar.

Renderizado

68. El comando RENDER.
69. Configuración del renderizado.
70. Destino del renderizado.
71. La ventana Render.

Iluminación de la escena

72. Tipo de iluminación.
73. Tipos de luces.
74. Sol y ubicación geográfica.
75. Simulación del cielo.

Utilización de materiales

76. El explorador de materiales.
77. Aplicar materiales.
78. Crear un material.
79. Ajustar el mapa.

Efectos y animaciones

80. Establecer el fondo.

81. Paseo y vuelo.
82. Animaciones.
83. ShowMotion.
Test final Sólidos y renderizado
AutoCAD avanzado
Introducción y objetivos de AutoCAD 2020 avanzado
84. Introducción.
85. Objetivos.
Normas y conjuntos de planos
86. Definir y asignar normas.
87. Verificar los dibujos.
88. Conjuntos de planos.
89. La lista de planos.
90. Organizar y publicar.
AutoCAD e Internet
91. Abrir y guardar archivos.
92. Guardar en versión web.
93. Dibujos en DWF y PDF.
94. Enviar dibujos.
95. Opciones de seguridad.
Archivos de comandos y macros
96. Crear el guión.
97. El comando SCRIPT.
98. Archivos de fotos.
99. Crear demostraciones.
100. Grabadora de acciones.
Diseñar líneas y sombreados
101. Líneas sencillas.
102. Diseños complejos.
103. Patrones de sombreados.
104. Nube de puntos.
Configurar el entorno
105. Personalizar la interfaz.
106. Añadir comandos.
107. Personalizaciones y espacios de trabajo.
108. Paletas de herramientas.
109. Recuperar dibujos dañados.
Lenguajes de programación
110. Introducción.
111. AutoLISP y Visual LISP.
112. Cargar y ejecutar programas.
113. Proyectos en VBA. 5. Programación en .NET.

Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

